

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, dikatakan penelitian kuantitatif karena dalam penelitian ini yang menggunakan angka-angka dan analisisnya menggunakan analisis statistik (Sugiyono, 2011:13). Penelitian ini akan mengukur hubungan kecerdasan emosional dengan kecanduan *game online* pada remaja dengan rentan usia 17–21 tahun. Hubungan tersebut akan disajikan dalam data yang berbentuk angka-angka sehingga akan dapat diketahui dinilai dari hubungannya.

Pendekatan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti sampel pada populasi tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Tipe penelitian kuantitatif ini adalah tipe penelitian korelasi yang bertujuan untuk menemukan ada tidaknya hubungan, dan apabila ada, seberapa eratnya hubungan serta berarti atau tidaknya hubungan itu (Azwar, 2007:9).

3.2 Identifikasi Variabel

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2009:38). Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

- a. Variabel bebas (*independent variable*), merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (Sugiyono, 2007:39). Adapun variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah tingkat kecanduan *game online*.
- b. Variabel terikat (*Dependent Variabel*), merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2009:39). Adapun variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah tingkat kecerdasan emosional.

3.3 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional adalah suatu definisi mengenai variabel yang dirumuskan berdasarkan karakteristik-karakteristik variabel tersebut yang dapat diamati (Azwar, 2007:74). Pada penelitian ini definisi operasional dari variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) yang diukur dapat dijelaskan sebagai berikut :

- a. Variabel bebas (X) (*independent variable*), tingkat kecanduan *game online*.

Kecanduan *game online* adalah dorongan kebiasaan untuk terlibat secara terus-menerus dalam bermain *game online* yang menimbulkan dampak negatif pada pekerjaan dan hubungan sosial.

Indikator yang menunjukkan tingkat kecanduan *game online* (Young, 2011 : 84), yaitu :

1. *Salience* : Selalu berpikir tentang bermain *game online* sepanjang hari
2. *Mood Modification* : Memiliki ikatan pada *game online*
3. *Tolerance* : Jumlah waktu yang digunakan untuk bermain *game online*
4. *Conflicts* : Permasalahan yang timbul karena bermain *game online* secara berlebihan
5. *Time Restriction* : Tidak berhasil dalam mengendalikan atau menghentikan penggunaan *game online*

b. Varibel Terikat (Y) (*Dependent Variable*) : Tingkat kecerdasan emosional.

Kecerdasan emosi adalah kemampuan seseorang dalam mengenali emosi, mengelola emosi diri, memotivasi diri, mengenali emosi orang lain, membina hubungan dengan orang lain, serta mengaplikasikannya dalam kehidupan pribadi dan sosial.

Indikator yang menunjukkan tingkat kecerdasan emosi (Goleman 2005 : 58-59), yaitu :

- 1) Mengenali Emosi Diri (*self awareness*) : Memiliki kesadaran dengan perasaan-perasaan yang sedang dialami
- 2) Mengelola Emosi (*self regulation*) : Mampu mengontrol emosi
- 3) Memotivasi Diri (*Motivation Oneself*) : Mampu mengendalikan dorongan hati
- 4) Empati atau mengenali emosi orang lain (*empathy*) : Mampu mengenali emosi orang lain

5) Membina Hubungan (*interpersonal relationship*) :

1. Mampu menunjang popularitas antar pribadi
2. Mampu menunjang kepemimpinan antar pribadi
3. Mampu menunjang keberhasilan antar pribadi

Pengukuran variabel dalam penelitian ini menggunakan angket dengan Skala Likert, dengan interpretasi semakin tinggi skor yang diperoleh menunjukkan semakin tinggi tingkat kecerdasan emosi yang dimiliki individu, dan semakin rendah skor yang diperoleh menunjukkan semakin rendah tingkat kecerdasan emosi yang dimiliki individu.

Pengukuran variabel dalam penelitian ini menggunakan angket dengan Skala Likert, dengan interpretasi semakin tinggi skor yang diperoleh menunjukkan semakin tinggi tingkat kecanduan *game online* yang dimiliki individu, dan semakin rendah skor yang diperoleh menunjukkan semakin rendah tingkat kecanduan *game online* yang dimiliki individu.

3.4 Populasi dan Teknik Sampling

3.4.1 Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian diambil kesimpulan (Sugiyono, 2007:80). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas XI SMK Sunan Ampel Menganti sebanyak 78 siswa aktif dan 2 siswa tidak aktif.

3.4.2 Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi suatu penelitian yang dimaksudkan untuk menarik generalisasi (Azwar, 2007 : 79), sangat berkaitan dengan masalah sampel, yaitu bagaimana mengambil sampel dari suatu populasi sehingga hasil-hasil penelitian terhadap sampel tersebut dapat melahirkan suatu kesimpulan yang dapat berlaku umum bagi seluruh populasi. Banyak ahli riset menyarankan untuk mengambil sampel minimal sebesar 5% dari populasi sebagai aturan kasar. Secara umum, semakin besar sampel maka semakin representatif (Azwar, 2007 :82). Sampel yang akan di ambil adalah 78 siswa aktif kelas XI SMK Sunan Ampel Menganti.

3.5 Teknik Pengambilan Sampel

Teknik sampel yang akan digunakan yaitu *Sampling Jenuh*. *Sampling Jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Istilah lain dari sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel (Sugiyono, 2011 : 85).

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada

responden untuk diwajibkan (Sugiyono, 2013 : 142). Peneliti memberikan kuesioner kepada responden secara langsung tidak dikirim melalui pos atau internet. Hal ini dilakukan karena peneliti ingin mendapat data yang memiliki nilai validitas yang tinggi.

Skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala likert, yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomenal sosial. Variabel yang akan diukur dengan skala likert dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan (Sugiyono, 2013:134). Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi dari sangat positif (*favorable*) sampai sangat negatif (*unfavorable*) yang dapat berupa kata-kata. Dalam merespon item tersebut subjek dimintai untuk memilih jawaban yang paling mewakili dirinya, dengan cara memilih kategori yang merentang dari “sangat setuju (SS), “setuju (S)”, “cukup setuju (CS), “tidak setuju (TS)”, dan “sangat tidak setuju (STS)”.

Tabel 2. Alternatif Pilihan Jawaban Angket

No.	Alternatif	Nilai	Alternatif	Nilai
	Favourabel		Unfavourabel	
1	Sangat Setuju	5	Sangat Tidak Setuju	5
2	Setuju	4	Tidak Setuju	4
3	Cukup Setuju	3	Cukup Setuju	3
4	Tidak Setuju	2	Setuju	2
5	Sangat Tidak Setuju	1	Sangat Setuju	1

Tabel 3. *Blue Print* Sebelum Uji Coba Tingkat Kecerdasan Emosi

No.	Indikator	Sub Indikator	No. Item	
			Item Favourable	Item Unfavourable
1.	Mengenali emosi sendiri	Memiliki kesadaran dengan perasaan-perasaan yang sedang di alami	1,2,3	19,20,21
2.	Mengelola emosi	Mampu mengontrol emosi	4,5,6	22,23,24
3.	Memotivasi diri sendiri	Mampu mengendalikan dorongan hati	13,14,15	31,32,33
4.	Mengenali emosi orang lain	Mampu mengenali emosi orang lain	16,17,18	34,35,36
5.	Membina hubungan	Mampu menunjang popularitas antar pribadi	25,26,27	37,38,39
		Mampu menunjang kepemimpinan antar pribadi	28,29,30	7,8,9
		Mampu menunjang keberhasilan antar pribadi	40,41,42	10,11,12

Tabel 4. Alternatif Pilihan Jawaban Angket

No.	Alternatif	Nilai	Alternatif	Nilai
	Favourabel		Unfavourabel	
1	Sangat Setuju	5	Sangat Tidak Setuju	5
2	Setuju	4	Tidak Setuju	4
3	Cukup Setuju	3	Cukup Setuju	3
4	Tidak Setuju	2	Setuju	2
5	Sangat Tidak Setuju	1	Sangat Setuju	1

Tabel 5. *Blue Print* Sebelum Uji Coba Tingkat Kecanduan *game online*

No.	Indikator	Sub Indikator	No. Item	
			Item Favourable	Item Unfavourable
1.	<i>Salience</i>	Selalu berpikir tentang bermain <i>game online</i> sepanjang hari	1,2,3	19,20,21
2.	<i>Mood Modification</i>	Memiliki ikatan pada <i>game online</i>	4,5,6	22,23,24
3.	<i>Tolerance</i>	Jumlah waktu yang digunakan untuk bermain <i>game</i>	13,14,15	25,26,17
4.	<i>Conflicts</i>	Permasalahan yang timbul karena bermain <i>game online</i> secara berlebihan	16,17,18	7,8,9
5.	<i>Time Restriction</i>	Tidak berhasil dalam mengendalikan atau menghentikan penggunaan <i>game online</i> .	28,29,30	10,11,12

3.7 Validitas dan Reliabilitas

3.7.1 Validitas

Validitas menurut Azwar (2008:99) adalah ketetapan dan kecermatan skala dalam menjalankan fungsi ukurnya. Suatu instrument dikatakan valid jika memiliki tingkat validitas yang tinggi. Tinggi rendahnya validitas instrument menunjukkan sejauh mana data terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang variabel yang dimaksud. Sedangkan Uji validitas adalah untuk mengukur sejauh mana ketepatan dan kecepatan skala dalam menjelaskan fungsi ukurnya. Pengujian nilai validitas item menggunakan analisis yang dijalankan dengan

SPSS (*Statistical Package for The Social Sciences*). Interpretasi dilakukan berdasarkan teori yang diungkapkan oleh (Sugiyono 2013:178), jika hasil perhitungan koefisien positif (+) dan besarnya diatas 0.3 maka item-item pada angket merupakan konstruksi yang kuat. Sifat penskalaan dalam penelitian ini menghasilkan skor interval, sehingga dalam penelitian ini menggunakan koefisien korelasi *Product Moment* untuk menguji kevaliditasaan suatu item.

Alat ukur Kecanduan *Game Online* dan Kecerdasan Emosional akan diuji validitasnya menggunakan validitas isi. Validitas isi merupakan validitas yang diestimasi melalui pengujian terhadap isi tes dengan analisis rasional atau *Profesional Judgment* (Azwar, 2006:45). *Profesional Judgment* dalam penelitian ini adalah Dosen Pemimbing dalam penelitian. Pertanyaan yang dicari jawabannya dalam validitas ini sejauh mana item-item tes mewakili komponen-komponen dalam keseluruhan kawasan isi objek yang hendak diukur. Jenis validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas logik (*logic validity*) yang menunjukkan pada kesesuaian isi tes dengan ciri-ciri atribut (indikator) yang hendak diukur sebagaimana telah ditetapkan dalam domain (kawasan) ukurannya (Azwar, 2006:47).

Berikut adalah hasil uji coba pada variabel tingkat kecerdasan emosional yang di ujikan pada siswa-siswi kelas XI SMK Negeri 1 Cerme :

Tabel 6. Blue Print Setelah Uji Coba Tingkat Kecerdasan Emosional

No.	Indikator	Sub Indikator	Sahih		Gugur	
			Fav	Unfav	Fav	Unfav
1.	Mengenali emosi sendiri	Memiliki kesadaran dengan perasaan-perasaan yang sedang di alami	1,2,3	19,20,21	-	21*
2.	Mengelola emosi	Mampu mengontrol emosi	4,5,6	22,23,24	-	-
3.	Memotivasi diri sendiri	Mampu mengendalikan dorongan hati	13,14,15	31,32,33	-	-
4.	Mengenali emosi orang lain	Mampu mengenali emosi orang lain	16,17,18	34,35,36	17*,18*	36*
5.	Membina hubungan	Mampu menunjang popularitas antar pribadi	25,26,27	37,38,39	-	39*
		Mampu menunjang kepemimpinan antar pribadi	28,29,30	7,8,9	-	-
		Mampu menunjang keberhasilan antar pribadi	40,41,42	10,11,12	-	-

Keterangan : (*) item gugur

Berdasarkan hasil uji coba (*try out*) instrumen dan perhitungan yang dilakukan penelitian pada skala kecerdasan emosional menggunakan koefisien korelasi *Product Moment* terdapat 37 item yang sah dan 5 item gugur dari 42 item pada variabel tingkat kecerdasan emosional. Item di anggap sah karena

memenuhi koefisien korelasi minimal 0,3. Item sah ditunjukkan dari nilai r yang berkisar antara 0,3 – 0,6. Sedangkan item dianggap gugur, karena koefisien korelasi kurang dari 0,3.

Tabel 7. *Blue Print* Tingkat Kecerdasan Emosi

No.	Indikator	Sub Indikator	Sahih	
			Fav	Unfav
1.	Mengenali emosi sendiri	Memiliki kesadaran dengan perasaan-perasaan yang sedang di alami	1,2	16,17
2.	Mengelola emosi	Mampu mengontrol emosi	3,4	18,19,20
3.	Memotivasi diri sendiri	Mampu mengendalikan dorongan hati	5,11,12	38,39,40
4.	Mengenali emosi orang lain	Mampu mengenali emosi orang lain	13,14,15, 21,22	6,7,8
5.	Membina hubungan	Mampu menunjang popularitas antar pribadi	23,24,25	9,10
		Mampu menunjang kepemimpinan antar pribadi	32,33,34	26,27,28
		Mampu menunjang keberhasilan antar pribadi	35,36,37	29,30,31

Berikut adalah hasil uji coba pada variabel tingkat kecanduan *game online* yang di ujikan pada siswa-siswi kelas XI SMK Negeri 1 Cerme :

Tabel 8. Blue Print Setelah Uji Coba Tingkat Kecanduan *game online*

No.	Indikator	Sub Indikator	Sahih		Gugur	
			Fav	Fav	Fav	Unfav
1.	<i>Salience</i>	Selalu berpikir tentang bermain <i>game online</i> sepanjang hari	1,2,3	19,20,21	-	19*
2.	<i>Mood Modification</i>	Memiliki ikatan pada <i>game online</i>	4,5,6	22,23,24	-	-
3.	<i>Tolerance</i>	Jumlah waktu yang digunakan untuk bermain <i>game</i>	13,14,15	25,26,17	-	-
4.	<i>Conflicts</i>	Permasalahan yang timbul karena bermain <i>game online</i> secara berlebihan	16,17,18	7,8,9	-	7*
5.	<i>Time Restriction</i>	Tidak berhasil dalam mengendalikan atau menghentikan penggunaan <i>game online</i> .	28,29,30	10,11,12	-	-

Keterangan : (*) item gugur

Berdasarkan hasil uji coba (*try out*) instrumen dan perhitungan yang dilakukan penelitian pada skala kecanduan *game online* menggunakan koefisien korelasi *Product Moment* terdapat 28 item yang sah dan 2 item gugur dari 30 item pada variabel tingkat kecanduan *game online*. Item di anggap sah karena memenuhi koefisien korelasi minimal 0,3. Item sah ditunjukkan dari nilai r

yang berkisar antara 0,3 – 0,7. Sedangkan item dianggap gugur, karena koefisien korelasi kurang dari 0,3.

Tabel 9. Blue Print Tingkat Kecanduan game online

No.	Indikator	Sub Indikator	Sahih	
			Fav	Unfav
1.	<i>Salience</i>	Selalu berpikir tentang bermain <i>game online</i> sepanjang hari	1,2,3	16,17
2.	<i>Mood Modification</i>	Memiliki ikatan pada <i>game online</i>	4,5,11	18,19,20
3.	<i>Tolerance</i>	Jumlah waktu yang digunakan untuk bermain <i>game</i>	12,13,14	26,27,28
4.	<i>Conflicts</i>	Permasalahan yang timbul karena bermain <i>game online</i> secara berlebihan	15,21,22	6,7
5.	<i>Time Restriction</i>	Tidak berhasil dalam mengendalikan atau menghentikan penggunaan <i>game online</i> .	23,24,25	8,9,10

3.7.2 Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa sesuatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik. Pengukuran yang tidak reliabel akan menghasilkan skor yang tidak dapat dipercaya karena perbedaan skor yang terjadi diantara individu lebih ditentukan oleh faktor *error* (kesalahan) daripada faktor perbedaan yang sesungguhnya. Reliabilitas ini mengacu pada konsistensi dan kepercayaan hasil ukur yang mengandung makna kecermatan pengukuran. Alat pengukuran data dikatakan baik jika memiliki taraf kepercayaan yang tinggi

yaitu ketika alat pengumpulan data tidak berubah dan tidak bersifat sementara atau konsisten terhadap hasil pengukuran yang diperoleh setelah beberapa kali pelaksanaan pengambilan data.

Data yang reliabel adalah data yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Suatu instrument dapat dikatakan reliabel apabila koefisien reliabilitasnya lebih dari 0, 7 (Arifin, 2008:117). Untuk perhitungannya peneliti menggunakan SPSS. Rumus yang digunakan untuk menentukan koefisien reliabilitas dalam penelitian ini adalah rumus *alpa cronbach* (Arifin, 2008:117).

Berikut adalah hasil uji reliabilitas dari variabel tingkat kecerdasan emosional dan tingkat kecanduan *game online* :

Tabel 10. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Uji coba Tingkat Kecerdasan Emosional

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha Based on		
Cronbach's Alpha	Standardized Items	N of Items
.933	.936	36

Pada tabel 10 di atas menunjukkan bahwa hasil uji reliabilitas instrumen uji coba tingkat kecerdasan emosional ditemukan nilai reliabilitas sebesar 0.933 yang artinya reliabel. Instrumen dikatakan reliabel apabila koefisien reliabilitasnya lebih dari 0.7.

Tabel 11. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Uji coba Tingkat Kecanduan***Game Online***

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha Based on		
Cronbach's Alpha	Standardized Items	N of Items
.928	.937	28

Pada tabel 11 di atas menunjukkan bahwa hasil uji reliabilitas instrumen uji coba tingkat kecanduan *game online* ditemukan nilai reliabilitas sebesar 0.928 yang artinya reliabel. Instrumen dikatakan reliabel apabila koefisien reliabilitasnya lebih dari 0.7.

3.8 Teknik Analisis Data

Teknik analisa data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul (Sugiyono, 2011:147). Penggolongan dan analisis data tidak terlepas dari penerapan metode statistik tertentu. Dalam penelitian ini data yang diperoleh akan dianalisis secara kuantitatif melalui uji statistik sesuai hipotesis serta asumsi yang melatar belakangi pemakaian uji statistik tersebut.

Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Korelasi *Sprearman Rank* (yang biasanya dirumuskan dengan r). *Sprearman Rank* adalah yang bertujuan untuk menerangkan keeratan hubungan antara dua variabel (Sugiyono, 2011:244).